



## **JURNAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING PERMAINAN  
MONOPOLI *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN  
*SELF CONFIDENCE* PADA PESERTA DIDIK  
DI SMP NEGERI 8 MAKASSAR**

**AZMI SEPTIANI THALIB**

**1644040001**

**PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING PERMAINAN  
MONOPOLI *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN  
*SELF CONFIDENCE* PADA PESERTA DIDIK  
DI SMP NEGERI 8 MAKASSAR**

**Penulis** : Azmi Septiani Thalib  
**Pembimbing I** : Drs. H. Muhammad Anas Malik, M.Si  
**Pembimbing II** : Prof. Dr. Syamsul Bachri Thalib, M.Si  
**Email Penulis** : [thalibazmiseptianithalib@gmail.com](mailto:thalibazmiseptianithalib@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengembangkan media bimbingan konseling monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik. Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?, 2) Bagaimana tingkat validitas media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?, 3) Bagaimana tingkat keberterimaan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Mengetahui gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar, 2) Mengetahui tingkat validitas media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar, 3) Mengetahui tingkat keberterimaan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Lembar Validasi Ahli Materi dan Media untuk mengetahui validitas media dan Angket Respon peserta didik,. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis bentuk dan deskriptif. Jadi Hasil penelitian menunjukkan monopoli *truth and dare* yang dikembangkan telah valid dan praktis digunakan untuk pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 8 Makassar.

**Kata Kunci:** *Self confidence, Monopoli truth and dare*

## I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari kepribadiannya sendiri dan juga tidak bisa mengabaikan lingkungan tempat ia tinggal. Berbagai hal manusia pelajari sepanjang rentang kehidupannya. Hal ini disebabkan pada sifat dasar manusia yang tidak puas dengan kehidupannya sendiri.

Dalam perkembangannya, *self confidence* merupakan kebutuhan bagi setiap orang termasuk pada masa remaja. Kebutuhan ini menjadi sangat penting karena karakter remaja yang selalu mencari cari hal yang baru sebagaimana karakteristiknya sebagai masa peralihan. Diperlukan *self confidence* yang mumpuni untuk membentuk identitas pribadi yang baik dimasa depan. *Self confidence* yang baik akan membentuk identitas yang positif, mampu diterima oleh lingkungan dan berdampak baik bagi masyarakat dilingkungan sekitarnya. Sebagai upaya dalam mengembangkan *passion, focus, hardwork, integrity, self confidence, emotional intelligence*, dan *spiritual intelligence* di masa depan.

*Self confidence* berpengaruh kuat terhadap penyesuaian diri remaja. Dengan memiliki *self confidence* yang baik, seseorang akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Seseorang yang merasa aman dan *self confidence* itu disebabkan banyak sikap positif pada dirinya dan mampu untuk menerima dan juga mempunyai banyak sikap positif terhadap orang lain, sedangkan individu yang memiliki tingkat penerimaan diri yang rendah akan

merasa tidak yakin terhadap baik buruknya diri sendiri, merasa tidak aman secara psikologis dan bersikap bermusuhan terhadap orang lain.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?
2. Bagaimana prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?
3. Bagaimana tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.
2. Mengetahui prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.
3. Mengetahui tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth*

*and dare* untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.

## **II. KAJIAN TEORI**

### **1. *Self Confidence***

Self confidence atau kepercayaan diri akan memperkuat motivasi mencapai keberhasilan, karena semakin tinggi kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri, semakin kuat pula semangat untuk menyelesaikan pekerjaannya. Kemauannya untuk mencapai apa yang menjadi sasaran tugas juga akan lebih kuat. Berarti dia juga mempunyai komitmen kuat untuk bekerja dengan baik, supaya penyelesaian pekerjaannya berjalan dengan sempurna. Dibandingkan dengan orang lain, biasanya orang semacam ini juga akan lebih cepat menyelesaikan pekerjaannya dan lebih mudah menerima pandangan yang berbeda dengan sudut pandang dirinya. Orang yang selalu curiga atau tidak dapat menerima pendapat yang berbeda dengan pendapatnya biasanya khawatir pendapatnya akan lebih jelek dari pendapat orang lain.

Jadi berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan Self confidence adalah suatu keyakinan dalam jiwa manusia untuk memiliki suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga individu yang bersangkutan tidak terlalu merasa cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal yang disukai, mampu berinteraksi dengan orang lain, mampu mempunyai dorongan berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

Dari beberapa aspek yang dikemukakan oleh Hakim mengenai

ciri-ciri self confidence tinggi dan rendah, maka dapat disimpulkan bahwa ciri self confidence tinggi yakni bersikap tenang ketika menghadapi sesuatu, mampu mengontrol / mengatur pekerjaan dengan baik dan memiliki kemampuan bekerja yang mumpuni. Sedangkan untuk ciri self confidence rendah yakni tidak tenang ketika menghadapi sesuatu, tidak mampu mengontrol atau mengatur suatu pekerjaan dengan baik, dan kurang memiliki kemampuan bekerja yang baik.

### **2. *Media bimbingan konseling***

Menurut Gagne (Mahnun. 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dapat disimpulkan dari pengertrian yang dikemukakan oleh ahli bahwa media adalah perantara atau pengantar yang menyalurkan pesan sehingga tercapai tujuan yang diharapkan dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan.

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang ataupun beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku (Prayitno & Anti. 2015).

Konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang mengalami

sesuatu masalah (konseli) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh konseli (Prayitno & Anti. 2015).

### **3. Permainan monopoli *truth and dare***

Permainan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia remaja. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. Husna (Suprpto. 2013). Dengan menggunakan permainan monopoli peserta didik dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil dengan beragam kemampuan.

*Truth and dare* dalam bahasa Inggris artinya kebenaran atau jujur dan keberanian atau tantangan. Permainan *truth or dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi remaja hingga orang dewasa pula. Permainan ini dimainkan minimal dua orang dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (*dare*).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* adalah media permainan visual dan gerak yang berbentuk papan dengan

petak-petak yang berisi tugas-tugas pokok dan kartu-kartu yang berisi pertanyaan tentang *truth and dare* yang bertujuan untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik tanpa mengurangi makna dari permainan itu sendiri.

### **4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian yang berjudul pengembangan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar. Pengembangan media permainan ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan *self confidence* (percaya diri) pada peserta didik SMP Negeri 8 Makassar. Produk ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Nama dan Deskripsi Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan *self confidence* pada peserta didik yaitu dengan mengembangkan permainan monopoli. Dimana dalam permainan monopoli *truth and dare* yang dimainkan oleh remaja awal adalah
  - a. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak yaitu petak start, petak bebas berekspresi, petak *truth*, petak *dare*, petak ekstrakurikuler, intrakurikuler dan korikuler.
  - b. 2 biji dadu;
  - c. 32 buah biji rumah warna coklat dan 12 hotel dengan warna hijau;
  - d. 5 pion dengan warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu
  - e. 1 set kartu *Truth* & 1 set kartu *Dare*;
  - f. Kartu hak milik tanah bangunan, dengan keterangan mengenai

kompleks harga tanah, harga rumah, harga hotel dan reward;

g. Uang-uang permainan dari berbagai nilai Rp. 1.000, Rp. 2.000, Rp. 5.000, Rp. 10.000, Rp. 20.000, Rp. 50.000, Rp. 100.000.

h. Buku panduan untuk guru dan buku panduan untuk siswa.

## 2. Bahan Produk

Bahan yang digunakan untuk media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* yakni:

a. Papan terbuat dari kertas berukuran 40 cm x 40 cm sehingga mudah untuk di bawa kemana-mana dan mudah digunakan saat bermain.

b. Dua buah dadu yang dibuat dari kertas tebal warna putih, setiap sisi ditulisi dengan menggunakan warna hitam yang di bentuk bulat berfungsi menunjukkan angka-angka yang muncul ketika dadu dilempar.

c. Rumah-rumah dan hotel-hotel di buat dari bahan art paper ukuran tebal yang dicetak dengan bentuk segitiga dan diberi warna coklat serta hijau.

d. Pion di buat dari art paper untuk tebal yang di bentuk segiempat dengan lima warna yang berbeda.

e. Kartu *truth*, kartu *dare* dan kartu hak milik dicetak di kertas art paper ukuran tebal sehingga tidak mudah sobek.

f. Uang permainan yang dicetak dari nilai Rp. 1.000 sampai Rp. 100.000 menggunakan kertas HVS yang sedikit tipis agar ketika transaksi tidak terlalu susah mengambil dan menyimpannya.

g. Buku panduan di cetak menggunakan kertas art paper yang tebal.

Bahan-bahan untuk membuat produk monopoli *truth and dare*

terbuat dari bahan yang lunak dan tidak berbahaya sehingga bahan-bahan ini sangat aman dan baik digunakan oleh peserta didik maupun masyarakat untuk bermain monopoli *truth and dare*. Adapun proses pelaksanaan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* ini dilakukan secara langsung kepada peserta didik.

## III. METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Model Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (Haryati. 2012). Sejalan dengan pendapat di atas, Borg and Gall (2003) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*". Dalam aspek pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevan dengan kebutuhan.

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, mengidentifikasi kebutuhan subyek tentang produk yang akan dikembangkan dan mengumpulkan informasi tentang fenomena konflik antar peserta didik di sekolah, studi literatur, perumusan masalah.

2. Perencanaan dan pengembangan, merumuskan tujuan pengembangan dan menentukan materi yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan produk awal, desain produk, pembuatan produk.
4. Uji ahli (validasi ahli)
5. Revisi I
6. Uji kelompok kecil
7. Revisi II (produk akhir).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa media permainan bagi peserta didik dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah.

## **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi Analisis Kebutuhan.  
Peneliti melakukan penelitian awal dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan subyek terhadap produk yang akan dikembangkan.
  - a. Karakteristik peserta didik sebelum membuat produk, peneliti melakukan penelitian awal untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan pola hubungan peserta didik, serta situasi konflik antarpeserta didik di sekolah.
  - b. Studi literatur, peneliti melakukan studi literatur dengan mempelajari literatur-literatur bacaan yang relevan dengan variabel

penelitian, yaitu literatur yang berhubungan dengan bimbingan karir, modul, konflik peserta didik di sekolah.

- c. Merumuskan masalah, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana bentuk media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik.

2. Perencanaan pengembangan  
Pada tahap perencanaan meliputi merumuskan tujuan langkah-langkah dalam pengembangan yaitu Penyusunan rancangan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik yang meliputi studi kelayakan, materi pengembangan media permainan, tujuan dan perencanaan strategi yang akan digunakan, pemantauan strategi penerapan, dan pemantauan strategi hasil.

3. Pengembangan produk awal  
Dalam pengembangan produk awal media yang dikembangkan adalah media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik.

4. Uji ahli (Validasi ahli)  
Setelah mengembangkan produk awal, langkah selanjutnya adalah langkah uji ahli. Uji ahli melibatkan satu orang ahli bimbingan konseling dan satu orang ahli teknologi pendidikan serta dua praktisi atau guru BK yang dipilih berdasar kriteria yang ditetapkan. Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal. Validasi kepada uji ahli

bimbingan konseling, ahli IT dilakukan secara langsung, Sedangkan satu praktisi dilakukan secara langsung dan satunya dilakukan secara daring.

#### 5. Revisi 1

Revisi produk awal ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Data yang masuk dari para ahli nantinya akan dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi.

#### 6. Uji Kelompok Kecil

Dalam uji kelompok kecil melibatkan lima orang peserta didik, Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar dalam revisi kedua dan dilaksanakan secara langsung.

#### 7. Revisi II (produk akhir)

Revisi akhir ini dilakukan berdasarkan data hasil uji coba kelompok terbatas yang melibatkan 10-15 orang peserta didik yang dimaksudkan untuk adanya ubahan level dalam hal ini adanya peningkatan Self confidence peserta didik kedepannya.

### C. Tempat dan Waktu

#### Pengembangan

Tempat Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Makassar.

### D. Jenis Data Penilaian Produk

#### 1. Data validasi ahli

Penilaian produk yang dilakukan berupa penilaian tingkat validitas bentuk dan isi modul bimbingan pribadi sosial sebagai media bimbingan konseling berdasarkan penilaian ahli.

#### 2. Data kemenarikan

Penilaian produk yang dilakukan dalam menilai kemenarikan bentuk dan isi media bimbingan konseling permainan

monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik.

#### 3. Data kepraktisan

Penilaian produk yang dilakukan dalam melihat kepraktisan berupa penilaian tingkat validitas kemudahan dan ketepatan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik yang diperoleh melalui penilaian ahli dan praktisi BK.

#### 4. Data keefektifan

Data keefektifan dilihat dari sejauh mana bentuk dan isi modul bimbingan pribadi sosial sebagai media bimbingan konseling efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik peserta didik berdasarkan analisis hasil uji lapangan.

### E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua subjek yaitu subjek ahli dan subjek uji coba.

#### 1. Subjek Uji Ahli (Validasi Ahli)

Pada tahap validasi ini, penelitian mengujikan produk media bimbingan konseling monopoli *truth and dare*, kepada dosen BK, dosen Teknologi Pendidikan dan konselor/ Guru BK. Ke empat ahli tersebut dipilih karena masing-masing memiliki keahlian dibidangnya dan bertujuan untuk memberikan validasi produk. Subjek ahli bimbingan dan konseling dan pengguna media bimbingan konseling dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- Berpengalaman dalam penyelenggaraan pelatihan pembelajaran
- Banyak menulis dan mengkaji mengenai pendidikan dalam BK serta media pendidikan. Hal ini



dapat diketahui melalui karya tulis yang dibuat dalam bentuk buku ataupun penelitian.

- c) Berpendidikan dan bekerja sebagai dosen dalam lingkungan Universitas Negeri Makassar, serta berpendidikan minimal megister yang relevan substansi penelitian.

2. Subjek Uji Kelompok Kecil

Peneliti akan menggunakan teknik pemilihan sampel dengan cara *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil sebuah subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. dasar inilah peneliti memilih sample sebanyak empat orang peserta didik sebagai uji coba kelompok kecil, dalam pengembangan ini.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan modul bimbingan pribadi sosial digunakan dua teknik pengambilan data yaitu wawancara dan angket. .

1. Wawancara
2. Angket

#### **G. Validasi Instrumen**

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis, apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkap. Untuk memperoleh instrumen yang memiliki validitas logis baik dari isi maupun aspeknya, peneliti melakukan perencanaan penyusunan instrumen dengan membuat kisi-kisi instrumen.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh dalam pengembangan media ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

1. Analisis Data Kualitatif
2. Analisis Data Kuantitatif

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Informasi**

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Pengumpulan data awal melalui analisis kebutuhan tidak hanya didasarkan pada informasi yang diberikan narasumber dalam menganalisis kebutuhan saja tetapi didasarkan juga pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan teknik survei melalui wawancara (*interview*) dengan guru-guru dan peserta didik di SMPN 8 Makassar sebagai landasan informasi.

- 1) Analisis Kebutuhan Guru Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mengenai media bimbingan konseling di sekolah.

- 2) Analisis Peserta didik

Berdasarkan assesmen awal yang dilakukan, peserta didik menunjukkan bahwa kurangnya *self confidence* sehingga ketika berbicara diapun ragu untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan kepada peneliti. Kurang akrabnya sama teman yang lainnya sehingga mereka merasa canggung.

- 3) Analisis Materi

Berdasarkan hal ini dan mempertimbangkan kondisi peserta didik yang masih rendahnya *self confidence* pada dirinya. Maka

materi yang ada pada permainan adalah hal-hal yang dapat meningkatkan *self confidence* peserta didik.

#### 4) Analisis Konsep

Berdasarkan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan yang memerlukan interaksi sosial. Maka konsep permainan akan monopoli *truth and dare* sehingga peserta didik akan lebih sering berinteraksi satu sama lain saat permainan berlangsung yaitu diadaptasi dari permainan. Permainan ini membutuhkan strategi untuk memainkannya.

## 2. Perencanaan dan Pengembangan

Perencanaan pengembangan yang dimaksudkan merupakan hal-hal yang dipersiapkan untuk membuat monopoli *truth and dare* yaitu :

#### a) Perancangan media

Perancangan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik dan guru pembimbing dengan memuat beberapa fitur dalam media.

#### b) Tenaga yang dipersiapkan

Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti yaitu sebagai fasilitator dan teman peneliti yang membantu mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan.

#### c) Media yang digunakan

Dalam pembuatan monopoli *truth and dare* ini, peneliti menggunakan *CorelDraw X7* dalam pembuatan desain.

## 3. Pengembangan produk awal, desain produk, pembuatan produk.

#### a. Perancangan karakter kartun



#### b. Perancangan Petak monopoli



#### c. Perancangan kartu *truth and dare*



#### d. Perancangan Kartu hak milik

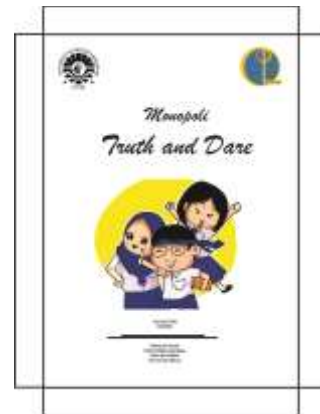


e. Perancangan uang



h. Perancangan kotak permainan  
(kemasan)

f. Perancangan batu dadu, rumah,  
hotel dan pion



4. Hasil Uji ahli (validasi ahli)

1) Validasi Ahli Materi



No.	Aspek			
	Kegunaan	Kelayakan	Kesegaran	Estimasi
1	3	4	3	3
2	4	3	4	3
3	4	3	3	3
4	4	4	4	3
5	3	4	4	3
6	3	3	3	3
7		4		
8		4		
9		4		
Jumlah	18	33	18	15
%	60%	82.5%	60%	50%
Total Keseluruhan %				80.65%

Sumber: Angket Akseptabilitas di Lampung

g. Perancangan Panduan  
Penggunaan

## 2) Validasi Ahli Media

Tabel 4.2: Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Validasi Ahli Media	Kategori
Isi	88,71 %	Valid
Penyajian	83 %	Sangat Valid
Isi	71,82 %	Valid
Penyajian	75 %	Valid

Sumber: Angket Akseptabilitas di Lapangan

## 5. Revisi I

Revisi media awal ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Berdasarkan data yang masuk dari para ahli dan dianalisis dan hasil analisisnya, pada dasarnya keempat ahli mengatakan bahwa modul bimbingan kedamaian untuk peserta didik yang telah ada sudah baik untuk digunakan dan diberikan kepada peserta didik. Meskipun demikian ada beberapa saran yang diberikan oleh para ahli. Adapun revisi yang dilakukan adalah revisi terhadap modul bimbingan kedamaian yang sedang dikembangkan.

- a. **Masukan dari Drs. Muhammad Anas, M.Si selaku ahli bimbingan dan konseling, yaitu:**

1) Isi panduan diperbaiki lagi dan tatanan yang lebih baik lagi.

- b. **Masukan dari Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si selaku ahli Media dari Jurusan Teknologi Pendidikan, yaitu:** 1) Ukuran permainan terlalu kecil sehingga tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.
- 2) Buat permainan yang sifatnya konseptual dicetak dalam ukuran besar sehingga melibatkan aktivitas monotorik peserta didik.
- c. **Masukan dari Putra Jaya, S.Pd., M.Pd selaku praktisi di sekolah, yaitu:** 1) Mohon permainan monopolinya disetting untuk usia remaja seperti gambar yang digunakan bukan kartun lagi tetapi gambar real. 2) Permainan ini hanya cocok untuk peserta didik SMP kelas VII, perlu modifikasi supaya sangat menarik.

d. **Masukan dari Supiati, S.Pd., M.Pd selaku praktisi di sekolah, yaitu:** a. Sebaiknya media BK dalam permainan monopoli ini lebih ditampilkan lebih besar dan lebih menarik lagi.

#### **6. Uji Coba Produk (Uji Coba Kelompok Kecil)**

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 4 orang peserta dengan menggunakan angket didapatkan hasil bahwa 4 orang beranggapan media monopoli *truth and dare* sangat menarik, 3 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* praktis digunakan, terdapat 4 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* mudah dipahami, 4 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* bahasa yang sederhana, 3 orang berpendapat bahwa menyukai tampilan dari media monopoli *truth and dare* dan 4 orang

peserta didik berpendapat bahwa sangat membutuhkan permainan ini.

#### **6. Revisi II (Produk Akhir)**

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada data hasil uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil data yang masuk dijadikan sebagai bahan analisa dalam melakukan revisi kedua media permainan monopoli *truth and dare* dan merupakan acuan untuk menghasilkan produk akhir. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media permainan monopoli *truth and dare* tidak perlu direvisi. Adapun revisi tahap dua lebih didasarkan pada data kualitatif, berupa saran dan komentar dari peserta didik.

### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1. Gambaran kebutuhan media

permainan monopoli *truth and dare* di SMP Negeri 8 Makassar terdiri dari analisis kebutuhan Guru Bimbingan dan Konseling, analisis Peserta didik, analisis materi dan analisis konsep sehingga dibutuhkan sebagai penunjang pelaksanaan proses layanan bimbingan khususnya dalam meningkatkan *self confidence* peserta didik. 2. Prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar terdiri dari perencanaan karakter, perencanaan kartun petak monopoli, perencanaan kartu *truth and dare*, perencanaan kartu hak milik, perencanaan uang, perencanaan batu dadu, rumah, hotel dan pion, perencanaan panduan penggunaan dan perencanaan kotak permainan (kemasan) 3. Tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan

monopoli *truth and dare* dinyatakan dapat digunakan dengan tingkat kepraktisan pada kategori tinggi setelah dinilai oleh ahli dan guru praktisi serta hasil observasi keterlaksanaan media.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diajukan saran sebagai berikut: 1. Bagi Guru agar menggunakan permainan monopoli *truth and dare* untuk melaksanakan pelayanan bimbingan kelompok di bidang pribadi. 2. Bagi Sekolah agar hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan untuk mengadakan tenaga konselor untuk membantu peserta didik memenuhi kompetensi kemandirian. 3. Bagi Peneliti Selanjutnya, agar menguji lebih lanjut implementasi media permainan monopoli *truth and dare*, terutama pada kelas dengan jumlah yang besar

dengan menggabungkan dengan metode lainnya.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 2003. *Educational Research: an Introduction Seventh Edition*. New York: Logman Inc.
- Corey, G. 2009. *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. USA: Thomson Higher Education.
- Farida, N.I 2014. Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Remaja Putri yang Mengalami Pubertas Awal Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Di Kelas VII SMPN 13 Semarang. *Skripsi*. Bimibingan Konseling Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, T. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Haryati, S. 2012. *Research and Development (RnD)* sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Jurnal Research And Development (R&D)*. Vol. 37 (1): 11-26.
- Hurlock, E. B. 2004. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa Istiwidayanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2012. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Lauster. 1999. *Kepercayaan Diri (Self Confidence)*.(online).<http://decungkringo.wordpress.com/2012/03/31/kepercayaan-diri-self-confidence>Diakses pada 11 Januari 2020.

- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37 (1): 27.
- Maulida, A.R., & Dhanita, D.R. 2012. Hubungan antara Kepercayaan Diri dan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Berwirausaha pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi Undip*. Vol. 11 (2): 1-8.
- Nainggolan, T. 2011. Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Kecemasan Sosial pada Pengguna Napza. *Jurnal Sosiokonsepsia*. Vol. 16 (2): 166- 172.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8 (1): 1-34.
- Pranoto, H., dkk. 2017 Layanan Bimbingan kelompok mahasiswa Prodi BK menggunakan media Ict(information and communications technology) basis social media. *Jurnal Mikrotik*. Vol. 7(2): 16-17
- Prayitno & Anti, E. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah: Berbasis Integrasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Y & Hidayanti, E. 2013. Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Depresi Remaja di SMKN 10 November Semarang. *Jurnal Keperawatan Jiwa* . Vol. 1 (1): 11-16
- Soraya, N.A.R. 2016. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Bandar Lampung. *Skripsi*. Bimbingan konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan*



- Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*).  
Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A., Raharjo., Muji S. R.  
2012. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 1(1) : Universitas Negeri Surabaya.
- Suprpto, A.N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. Vol. 1
- Walgito, B. 2000. *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*. Yogyakarta:
- Andi. Wardati & Jauhar. 2011. *Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widyaningtyas, D & Farid, M. 2014. Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri dan Kerjasama Tim Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 3 (3): 237-243.
- Yuono, C., & Purwoko, B. 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal Mahasiswa Unesa*.